

# LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



ROBOCOP, OCEAN COURTESY

CANNONE

BANZAI

ATTACCO

EROE

GIROX

INVESTIGA

LITF14

SALTERINO

TIGRE

PUZZLE



# BytExpress

## -JOYSTICK-

QUICK JOY prezzo pazzo	L.8000
FLASHFIRE anatomico-autosoco	L.12000
FLASHFIRE PLUS microswitch-autosoco	L.19000
SPEEDKING Konix Anatomico con microswitch	L.27000
UN GIOCO IN REGALO PHASOR ONE Con microswitch, cavo extralungo, garantito!!	L.27000

## CALCOLATRICE SCIENTIFICA

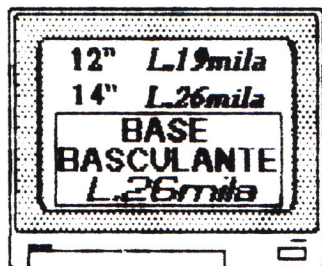
Multifunzione. Una preziosa alleata a scuola e sul lavoro! **L.14000**

## DATABANK L. 60.000

Una perfetta segretaria elettronica con AGENDA telefonica. Memorizza i vostri APPUNTAMENTI. Completa di CALCOLATRICE, Alarm/Clock e codice segreto per proteggere i dati. **TASCABILE**

## Software originale SPECTRUM su cassetta

## SCHERMO Antiriflesso



## INTERFACCIA HAMPTON

Per collegare JOYSTICK al tuo SPECTRUM **Line 19.500**

### COLLECTION

GOLD/SILVER/BRONZE	18000
HIT PACK	18000
SIX PACK VOL. 3	18000
THEY SOLD A MILL.	18000
WE ARE THE CHAMP.	18000

### SINGOLI

10TH FRAME	18000
1943-MIDWAY	18000
ARKANOID-DOH	18000
ATHENA	18000
BASIL MOUSE DETEC.	18000
BASKET MASTER	18000
BEDLAM	18000
BLOOD VALLEY	18000
BUBBLE BOBBLE	18000
BUGGY BOY	18000
CALIFORNIA GAMES	18000
COMBAT SCHOOL	18000
DONKEY KONG	18000
DRAGON'S LAIR	18000
FIST II	18000
FLYING SHARK	18000
GAUNTLET II	18000
GUNSMOKE	18000
HEAD OVER HEELS	18000
IKARI WARRIORS	18000

IMPOSS. MISSION II	12000
INDIANA JONES	18000
LAST MISSION	18000
LAZERTAG	18000
MATCH DAY II	18000
WICKEY MOUSE	18000
NIGHT RIDER	18000
OLYMPIC CHALLENGER	18000
OUT RUN	18000
OVERLANDER	18000
PINK PANTHER	18000
PLATOON	18000
PREDATOR	18000
PSYCO SOLDIER	18000
RANARAMA	18000
RASTAN	18000
SIDE ARMS	18000
STREET FIGHTER	18000
STREET BASKETBALL	18000
SUPER HANG-ON	18000
TARGET RENEGADE	18000
WIZBALL	18000

### SPECTRUM 120

KNIGHT TIME	7500
SPELLBOUND	7500
STORM BRINGER	7500
LITTLE COMP. PEOPLE	18000
THE PAWN	18000

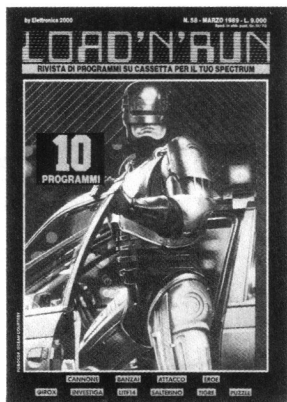
★ 1989! ★  
**BUON ANNO**  
A TUTTI

Spedite il tagliando in busta chiusa a: **BytExpress-Corso Vitt. Emanuele 15-20122 MILANO**

Tutti i prezzi sono  
**IVA INCLUSA**

Si accettano ordini superiori alle  
L.20mila. Spedizione in  
contrassegno con spese a Vostro  
carico.

NOME.....	COGNOME.....	
VIA.....	N.....	
CITTA'.....	CAP..... PROV.....	
CHE COMPUTER HAI?.....		
NOME ARTICOLO	Q.ESP.	PREZZO
<b>TOTALE</b>		



N. 58 - MARZO 1989

Direttore  
Mario Magrone

Redattore Capo  
Sira Rocchi

Direzione Tecnica  
Nadia Marini

Stampa  
Garzanti Editore S.p.A.  
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione  
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

# LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

## SOMMARIO

■ CANNONE

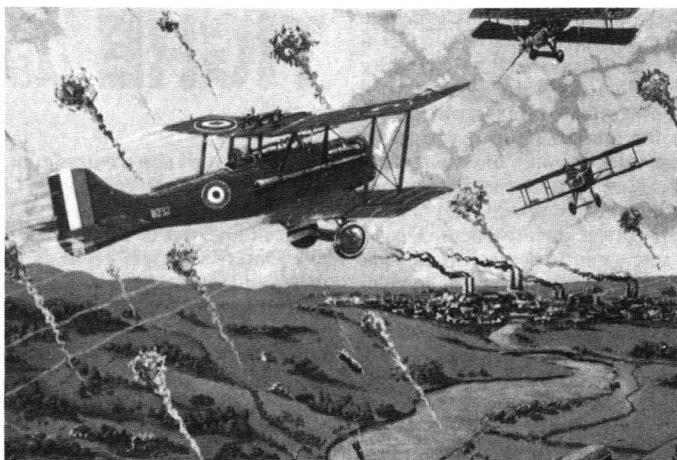
■ INVESTIGA

■ BANZAI

■ LITF14

■ ATTACCO

■ SALTERINO



■ EROE

■ TIGRE

■ GIROX

■ PUZZLE

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.





## GIROX (48K)

**E**ccezionale clone del più noto "Marble Madness" uscito per Amiga qualche annetto fa: ti assicuriamo che il nostro "Girox" non ha nulla da invidiare al suo fratellastro a 16 Bit. Certo la musica è pressoché inesistente, ma la grafica ed i movimenti sono perfetti; inoltre la giocabilità è elevatissima e questo è il fattore più importante. Per coloro che non conoscessero questo genere di giochi, diciamo che il fine di ogni livello è quello di raggiungere una certa base posta in qualche punto del bellissimo paesaggio. Tu devi guidare il tuo Girox, una piccola trottola, attraverso gli intricati e complicati passaggi del gioco: dovrai stare molto attento alla forza di inerzia che la trottolina acquista, così come alla sua velocità nelle discese. In parecchi casi è necessaria una precisione "piximetrica" e la velocità dovrà essere ridotta praticamente a zero. Tieni il Girox sempre sotto controllo e non abbandonarti mai alla smania della velocità. I primi due livelli sono complicati soltanto in alcuni passaggi, mentre dal terzo in poi troverai altre difficoltà: delle particolari mattonelle, per esempio, che ti spingono in una determinata direzione; delle vere e proprie macchie d'olio (nere); dei respingenti (sono quasi sempre rossi) e tante altre cosucce simpatiche. Il grande Big si è talmente impietosito per la difficoltà del gioco che ci ha dato una versione GIÀ completa di VITE INFINITE! Provate ad arrivare all'ultimo quadro contando quanti Girox avete impiegato... Big colpisce ancora!



## TIGRE (48K)

**B**eh, le tigri non c'entrano: tu, piuttosto, dovrai comportarti come un vero felino per riuscire in questa assurda impresa di liberare i bambini di un intero villaggio rapiti da un boss orientale. Qualcuno deve pur farlo, ed il caso ha scelto te. Dovrai eliminare un elevatissimo numero di guardie armate che inizialmente ti affronteranno isolatamente ma poi anche a gruppi di quattro, cinque per volta; e ti assicuriamo che non sarà facile cavarsela! Hai un tempo limitato, visualizzato in basso a destra, per passare da un quadro all'altro. I quadratini verdi che vedi indicano la tua forza residua e quelli sottostanti (quando ci sono) quella del tuo nemico. Nel secondo quadro troverai gigantesche guardie che necessitano di vari colpi ben assestati prima di morire; a volte è molto meglio saltare sui piani superiori che affrontarle. Troverai molti oggetti in giro ma, soprattutto, alcune anfore: quando le vedi, colpiscile tre volte consecutivamente ed immediatamente cambierai la tua arma (ce ne sono di tre tipi). Se riuscirai a sopravvivere dopo tutti questi duelli non avrai certo terminato la missione. Dovrai invece affrontare la parte più difficile: continuare a combattere i soliti nemici (addirittura un

po' più cattivelli) ma dovrai anche saltare pericolose barre che, se ti toccano, ti rubano tanta di quella energia da ammazzarti. Nel menu principale premi 3 per ridefinire i tasti ed 1/2 per iniziare a giocare.

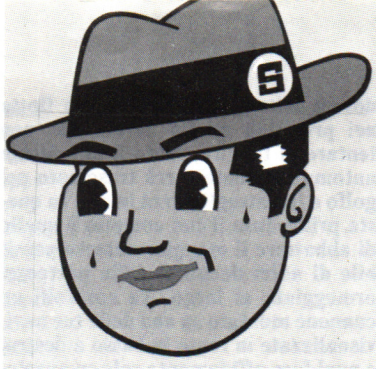


## INVESTIGA (48K)

**A**rcade eccellente in cui vestirai i panni di un famoso detective Newyorkese cui hanno affidato la classica patata bollente: deve (cioè, devi) penetrare nel quartier generale del boss mafioso Lomally e recuperare un nastro contenente informazioni che permetterebbero alla polizia di sgominare l'intera banda. Ovviamente da



solo non ce la potresti fare mai, ed ecco arrivare la tua alleata bionda: Nytya. Se riuscirai a trovarla i tuoi problemi diminuiranno notevolmente. Ma il tutto, così, sarebbe troppo semplice per un super esperto come te, e allora abbiamo pensato: perché non ci mettiamo anche una sorella gemella che invece lavora per il boss? Detto fatto! Attenzione perciò quando incontrerai le due donne (anche se sarà abbastanza semplice capire qual è quella... buona). Naturalmente le stanze saranno piene di oggetti, alcuni dei quali fondamentali per risolvere il caso (bombe, bottiglie etc.). È necessario conoscere un po' l'inglese perché è addirittura possibile chiedere, nel vero senso della parola, informazioni ai vari personaggi. Infine sappi che la vera Nytya conosce la password per aprire l'ufficio del boss; perciò, se ti appresti ad uccidere la presunta sorella, accertati della sua identità, altrimenti non potresti mai finire il gioco. In basso c'è tutta una serie di icone attivabili



premono fuoco e spostando il mirino; il loro significato è, partendo dalla sinistra:

- inventario degli oggetti che stai portando
- lascia oggetto
- prendi oggetto
- spara
- muoviti
- parla
- colpisci
- lancia
- pausa
- esci dal gioco

davvero divertente: te ne accorgerai! L'ovvio scopo del gioco è quello di saltare da un piano all'altro, senza cadere in quelli sottostanti, per arrivare in cima e passare così al quadro successivo. Uno dei maggiori problemi deriva dal fatto che le linee sulle quali cammini si interrompono casualmente, sia per permetterti di saltare sia per farti cadere. Non ci sarebbero ostacoli se ci fosse soltanto un "buco" per ogni piano; ne troverai invece due ed anche tre. L'unica cosa che puoi fare è correre a destra o a sinistra saltando non appena la linea superiore te lo permette. Ricordati che quando cadi rimani svenuto per qualche secondo e, se sei poco fortunato, potresti nuovamente



cadere nella linea sottostante e così via fino ad arrivare a testa. Ciò capita molto spesso, anche quando manca davvero poco alla meta; ma è solo questione di pratica. L'unico modo di controllare il simpatico salterino è affidato ai tasti:

- CAPS SHIFT = saltare
- SPAZIO = destra
- SYMBOL SHIFT = sinistra



## LITF14 (48K)

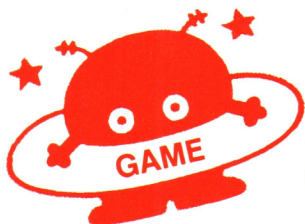
Un nome decisamente strano per un gioco: che significa solo che l'aereo protagonista è un LITtle F14, cioè un piccolo F14. Il game non necessita di grandi spiegazioni essendo uno dei classici "spara a tutto ciò che si muove": il che non ti sarà facile perché, causa un'avaria, i tuoi motori possono reggere soltanto il numero di giri minimo, quindi sfuggire alle bombe lanciate dalla contraerea sarà una vera impresa! Purtroppo per te, il sottosuolo è popolato da carri armati e piccoli mezzi semoventi tutti ben ar-

mati; se ci aggiungi anche i caccia intercettori, allora puoi anche rinunciare a terminare il primo, e purtroppo unico, livello: i soliti problemi di spazio ci costringono a volte a pubblicare soltanto i primissimi stage dei giochi. I tasti sono completamente ridefinibili dal menu principale (opzione 4) così come è possibile usare il joystick o i cursori. Lo scroll è di tipo verticale e non troppo veloce, perciò tieni gli occhi sempre aperti soprattutto perché i colpi nemici si confondono con il colore del terreno e allora...



## EROE (48K)

Ancora una volta dovrai vestire i panni dell'eroe solitario che si addentra da solo in una intricatissima giungla zeppa di cecchini e comandanti nemici. Hai a disposizione soltanto il tuo fucile con quattro caricatori per esplorare tutto il territorio e scovare la base dei guerriglieri. Non lasciarti ingannare dai colori della giungla, altrimenti rischi di vagare sempre in circolo: ad esempio, se ti dirigerai sulla tua sinistra/destra, arriverai quasi subito alla fine della vegetazione e dovrai fare marcia indietro. Devi infatti inoltrarti anche (anzi soprattutto) nei varchi facilmente riconoscibili perché sono dei veri e propri "buchi neri", tra



## (48K) SALTERINO

Simpaticissimo giochino che non mancherà di tenerti incollato al monitor per diverse ore nel tentativo, il più delle volte vano, di scalare gli

otto piani del primo livello. Graficamente molto striminzito, dato che l'unico oggetto che si muove è il personaggio, in realtà la difficoltà lo rende





le piante. Uccidi senza esitazione i soldati nemici senza sprecare colpi, anche se di caricatori di ricambio (scatolette bianche) ce ne sono diversi sul terreno. Se sarai fortunato, o se ti disegnerai una mappa, incapperai anche in una scala, della quale noterai soltanto l'estremità gialla, che ti farà accedere ai sotterranei quasi completamente privi di luce. Ma ecco arrivarti in aiuto i potenti mezzi dell'esercito: muovi il soldato di fronte a te, in modo cioè da vederlo in faccia, e premi fuoco. Attiverai in questa maniera un menu sulla prima linea che ti sarà di fondamentale aiuto: ad esempio, quando avrai finito i colpi di un caricatore e dovrai cambiarlo, dovrai venire in questo menu e selezionare Weapon/Exchange. Quando ti troverai al buio e non riuscirai a vedere bene cosa c'è davanti a te, potrai accendere la torcia scegliendo Tool/Torche On: occhio però, perché le batterie hanno una durata limitata! I tasti per muovere il cursore sono i soliti:

Q = su  
A = giù  
O = sinistra  
P = destra  
SPAZIO = fuoco

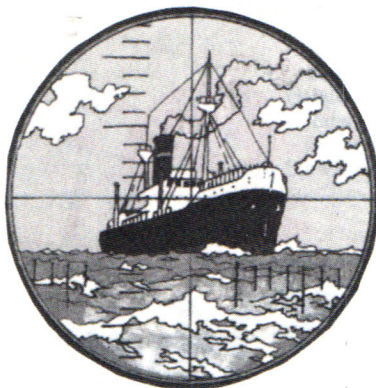


(48K)

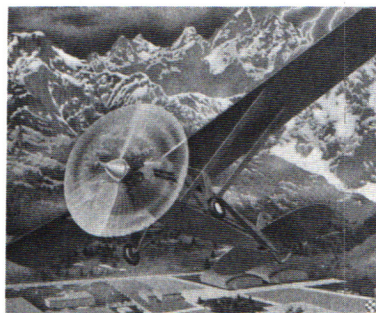
## ATTACCO

Siamo in piena seconda guerra mondiale e tu sei al comando della potente flotta alleata che è costantemente sotto l'attacco nemico. All'inizio non avrai molti problemi perché

dovrai soltanto spostare la tua flotta nei pressi di quella avversaria: non tentare di fuggire, tanto il tuo mirino automaticamente verrà trascinato nel golfo e la battaglia avrà inizio. In questa prima fase il tuo compito è quello di abbattere il maggior numero possibile di aerei decollati dalla portaerei ormeggiata al largo. Tu controlli un cannone montato su una delle tue navi, visualizzate in rosso in basso a destra, e puoi fare affidamento solo su questo. Puoi decidere l'alzo, espresso in gradi sulla destra in basso, e ovviamente la direzione: per ora non ti interessa molto conoscere con esattezza l'alzo in gradi, ma successivamente sarà fondamentale. Non tentare di colpire le



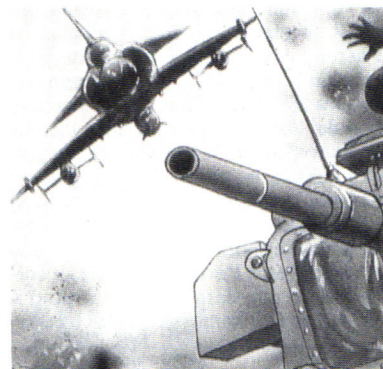
navi che si vedono a fianco della portaerei perché, almeno inizialmente, è impossibile. Ogni venti colpi subiti, (mostrati in basso a sinistra) perderai una delle navi della flotta e ciò verrà segnalato da un lampeggio del bordo: inutile dire che devi perdere il minor numero possibile di navi, che giocheranno poi un ruolo fondamentale. Nel secondo livello la tua mira si dovrà scatenare sulle navi nemiche, alcune delle quali in movimento. Ad ogni colpo sparato il computer risponderà con un "Too short" (troppo corto) o "Too long" (troppo lungo): in base a queste informazioni, basterà modificare l'alzo del cannone per centrare il bersaglio. Tutti i tasti sono ridefinibili dal menu principale, dal quale è possibile anche leggere informazioni supplementari.



(48K)

## CANNONE

Una volta tanto il cannone non ha uno scopo bellico bensì di totale divertimento. Dovrai infatti cercare di mandare il più lontano possibile uno speciale proiettile, dopo aver scelto la giusta quantità di miscela esplosiva. Lo speciale colpo è costituito da un essere umano, precisamente da uno dei clown del circo, luogo nel quale il gioco è ambientato. Non credere che sia sufficiente mettere il 99% di polvere nel cannone per ottenere il risultato migliore: molto dipende dall'angolo di tiro. Ma il bello del lancio avviene dopo, quando dovrai cercare di correggere "al volo" la traiettoria usando i tasti su/giù. È veramente molto difficile riuscire ad ottenere un buon risultato, e soltanto dopo ore di tentativi si può sperare di cavarne qualcosa di buono. I tasti da usare (non c'è modo di usare



il joystick!) sono:

Q = sinistra  
W = destra  
O = su  
K = giù  
P = fuoco

Per mettere l'uomo nel cannone premi la P; alla stessa maniera devi premerla per fermare la carica di polvere: il cannone inizierà ad andare su e giù e, quando vorrai sparare, premi nuovamente la P. Una volta in volo, prova a cambiare direzione con i tasti Q/W ma stai attento, perché il proiettile è fin troppo sensibile!





# BANZAI

Come spesso accade in questi ultimi tempi, il titolo può ingannare anche il più esperto giocatore: tutti si aspetterebbero un bell'incontro di karaté o comunque qualcosa del genere; invece, eccoti alla guida di una potente astronave. La missione affidatati non è assolutamente complicata, in fin dei conti devi soltanto attraversare un intero pianeta zeppo di difese antiaeree ed apparati simili. Una delle maggiori difficoltà è senza dubbio costituita dalla visuale tridimensionale che, spesso e volentieri, mette in inganno il pilota, soprattutto quando è in prossimità dei muri. Il solito Big ti dice però

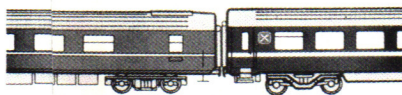


anche come superare queste difficoltà: basta sparare qualche colpo ed osservare se si infrange contro i mattoni, oppure se riesce a passare. Se ciò non avviene, vuol dire che la tua quota è troppo bassa e devi alzarla; così facendo non avrai più problemi. Questo metodo però non è sufficiente per terminare il primo quadro, perché ci sono missili autocercanti, il carburante indicato sulla destra che scarseggia molto facilmente (devi centrare i fusti per rifornirti), barriere elettriche che rendono arduo il passaggio e tanti altri particolari che non mancherai di scoprire.



# PUZZLE (48K)

Ogni tanto un giochino intelligente ci vuole: non che gli shoot'em'up siano stupidi, ma risolvere un puzzle è cosa senza dubbio più impegnativa del gioco qualunque. Il "Puzzle" che ti proponiamo ha un grandissimo vantaggio: inizialmente puoi scegliere soltanto tra due schermate raffiguranti un treno ed un cavaliere, ma il buon vecchio Big ti dice come puoi sostituirle con altre a tuo piacimento,



a patto che occupino tutto lo schermo. Devi semplicemente modificare il caricatore basic che va quindi breakato immediatamente. Aggiungi questa linea:

45 LOAD "" CODE 4096:LOAD ""  
CODE 49152

Se vuoi caricare una sola schermata, devi eliminare uno dei due LOAD. A questo punto dai il RUN ed avvia il nastro: quando apparirà il solito messaggio di fermare il nastro, toglila la cassetta di Load'N'Run ed inserisci quella con la schermata. Terminato il caricamento della (o delle) figura, premi la Q e "Puzzle" avrà inizio. I tasti da usare per scambiare i pezzi sono i cursori; puoi vedere l'intera figura, durante il gioco, premendo H; se ti vuoi arrendere usa la Q.

italiano inglese  
inglese italiano

italian - english  
english - italian

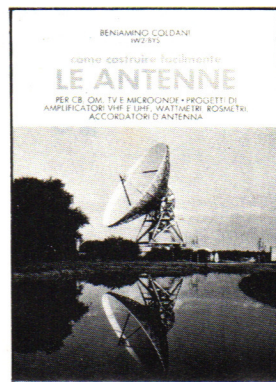
R. Musu-Boy

A. Vallardi

## Dizionario

Italiano-inglese ed inglese-italiano, ecco il tascabile utile in tutte le occasioni per cercare i termini più diffusi delle due lingue.  
Lire 6.000

# PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



## Le Antenne

Dedicato agli appassionati dell'alta frequenza: come costruire i vari tipi di antenna, a casa propria.  
Lire 9.000

Puoi richiedere i libri esclusivamente inviando vaglia postale ordinario sul quale scriverai, nello spazio apposito, quale libro desideri ed il tuo nome ed indirizzo. Invia il vaglia ad Arcadia, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.



# RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

## LOAD'N'RUN

58

by Entertainment 2000

N. 58 - MARZO 1988 - L. 9.000  
Tutti i prezzi sono di 2000

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

**10**  
PROGRAMMI

ROBODOX, OCEAN COURTESY

CANNONE  
INVESTIGA  
LITF14  
SALTERINO  
TIGRE  
EROE  
PUZZLE

Per caricare dare Load " " "

### SOMMARIO

#### LATO A:

- GIROX
- TIGRE
- INVESTIGA
- LITF14
- SALTERINO

#### LATO B:

- EROE
- ATTACCO
- CANNONE
- BANZAI
- PUZZLE

### QUESTA CASSETTA È DI

NOME \_\_\_\_\_

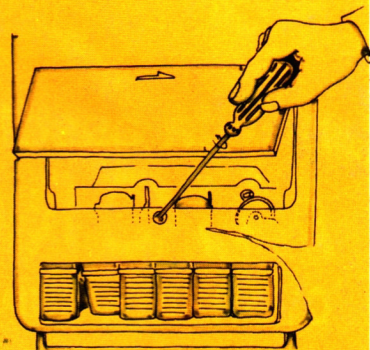
COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

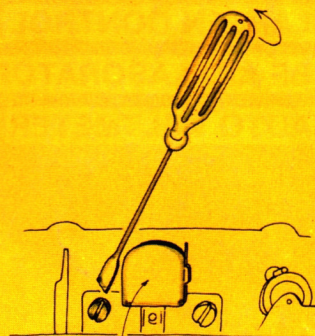
CITTA' \_\_\_\_\_

LOAD'N'RUN

## LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI  
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.